Юн Дмитрий Лаврентьевич,
НИУ ВШЭ Санкт-Петербург,
Бакалавриат, 3-й курс,
Dmitriyyun97@gmail.com

Изучение влияния киберпространства: теневая экономика и компьютерные игры

 В данном докладе, мы рассматриваем русскоязычный игровой форум по игре Dota2, который служит “торговой площадкой” для продажи, покупки и повышения (“бустинга”) игровых аккаунтов за реальные деньги.
 Используется метод включенного наблюдения, который выражается личной вовлеченностью в совершение сделок, в рабочий процесс, а также интервью с человеком, который является “бустером” и продавцом с этой площадки.

 Целью доклада является рассмотреть, как данный интернет форум показывает процесс глобализации, возможности реализации идей космополитизма, создания личности и интеграции виртуального пространства в реальную жизнь.

 Рассматривается особенность игровых доходов, что мы можем выделить бинарную систему: легальный и запрещенный способ заработка. Пользуясь работами Boellstorff Tom “Coming of Age in Second life: An Anthropologist Explores the Virtually Human” и Липкова Александра «Ящик пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и россии» мы можем говорить о создании подобия “виртуальной экономики” [Липков, 2008, 81-91]. Так, приводится пример, что в second life можно продавать личную собственность за реальные деньги. [Boellstorff, 2008, 196-202] Однако, во многих играх продажа личной собственности и предоставление услуг запрещена. В анализируемом форуме происходит запрещенная деятельность, которая нелегальна, прежде всего не с позиции законов государства, а с позиции, правил, которые поддерживает это виртуальное сообщество. Это мы хотим показать на моральной составляющей, что человек может давать моральную оценку своей деятельности.

 Мы описываем социальную структуру этого форума, как пример сообщества, где мы выделяем систему рангов, проводя аналогию с описанием форума для суррогатных матерей из работы Berend Zsuzsa “The Online World of Surrogacy”.

 В дальнейшем, приводим эти ранги: Модератор, гарант, скупщик, обычный пользователь.

 На основе анализа социальных рангов, мы показываем, что здесь представлены социальные обязательства, взаимоотношения “патрон-клиент”, определение, которое мы выводим согласно работе Ben-Yehoyada Naor “The Mediterranean Incarnate: Region Formation Between Sicily and Tunisia Since World War II”. Мы видим, что важный фактор: “доверие”, который рассматривается на примерах сделок из интервью.
 Который, мы подвергаем сомнению, в связи особенности виртуального пространства, рассматривается возможность мгновенного создания новой личности.

Библиография:

1) Berend, Zsuzsa. The Online World of Surrogacy*.* Berghahn Books, 2016.
2) Ben-Yehoyada, Naor. The Mediterranean Incarnate: Region Formation Between
 Sicily and Tunisia Since World War II. University of Chicago Press, 2017.
3) Boellstorff, Tom. Coming of Age in Second life: An Anthropologist Explores
 the Virtually Human. Princeton University Press, 2008.

4) Липков, Александр. Ящик пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. Издательство ЛКИ, 2008